BRUTUS

Nr.66



JAGUAR

ASTON MARTIN

LAGONDA

errari





WEMBLEY

WHERE ELSE

ENGLAND









BRUTUS

nr 66

BRUTUS 66

Het Snelste United-blad. Gefabriceerd op 23-12-1991.

Medewerkers:

Editorial, Anoniem en Diplomacy.
Gerrit-Jan Hondelink
Terwenstraat 36
2804 JW Gouda
Tel. 01820-71774

Sopwith, United en vormgever.
Peter Mulder
Admiraal de Ruyterlaan 26 b
9726 GT Groningen

Hoofdredacteur, GM van Vain Rats en penningmeester.
Nico Viet
Holmsterheerd 57
9737 LW Groningen
Tel. 050-422264

Voorkant van nummer 67.
Ivo de Galan
Damstraat 14
Amsterdam

Voor de voorkant van dit nummer wordt de manager van RC Automobiles, Ronald Mulder hartelijk bedankt.

Financiën: De BRUTUS kost 5 cent p.p. plus portokosten.
Geld kun je overmaken t.n.v. BRUTUS op giro 5705744 te Groningen. Als je moet betalen zie je een rood kruis op de achterkant staan.

Deadline van BRUTUS 66: *Woensdag 15 Januari 1992.*

Wachtlijsten: United: Er staan drie personen op de wachtlijst. *Opgave bij Peter.*
Sopwith: John Leung, Peter Dols, Peter Mulder. *Opgave bij Peter.*

FINALE 1991

Vooraf

Zo langzamerhand mag ik een routinier worden genoemd als het om finales Nederlands kampioenschap diplomacy gaat. Gelukkig worden die finales zelf nooit routine.

Dit jaar had ik er vooraf een hard hoofd in. Wat ik aan overige finalisten voorgeschoteld kreeg, stemde mij somber. Allereerst waren daar de twee groentjes Andre Herkendaal en Hugo Keijzer. Beiden hadden mij tijdens de voorrondepartijen het voorrecht verleend een van de eerste littekens op hun verder nog maagdelijke zieltjes te mogen maken. Andre leek me haatdragend. Van Hugo kreeg ik de indruk dat zijn vertrouwen in de mensheid in het algemeen en mijzelf in het bijzonder een zware deuk hadden opgelopen.

Dan was er mijn goede vriend Paul Stouthard. Ik kan met Paul prima opschieten behalve wanneer er een diplomacybord op tafel ligt. Als ik hem zie dan krijg ik een onweerstaanbare behoefte om hem er zo snel mogelijk af te slopen. Paul weet dat en houdt er

„de kunst van het vernietigen"

rekening mee. Het is erg jammer dat hij voldoende persoonlijkheid, ervaring en misschien zelfs wel intelligentie heeft om zich er niet door mij af te laten meppen. Natuurlijk laten de anderen ons tijdens zo'n discussie met rust. Dat is voor alle partijen het beste.

Het kost me altijd een paar jaren voordat ik er weer van overtuigd ben dat ik Paul er ook deze keer niet af krijg. Paul, die immers altijd op safe speelt, heeft zich dan al zo vastgebeten in zijn verdediging dat er ook daarna ondanks het wederzijdse ontwapeningsbesef niets meer te redden valt. Geen favoriete buur die Stouthard.

Een andere debutant in de finale, al loopt hij dan al weer een aantal jaartjes mee was Michel Vogelpoel. Van de 100 domste dingen die er ooit over diplomacy gezegd zijn, zijn er zeker 99 van Vogelpoel. Dit heeft hem er verbazingwekkend genoeg niet van weerhouden een hele sterke speler te worden. Jammer genoeg lijdt deze Vogelpoel aan het Paul Michel-syndroom (zie noot). Het voordeel van Michel Vogelpoel is dat hij nog wel eens onder zware psychologische druk om wil slaan. In deze finale achtte ik behalve Paul Stouthard alleen mezelf in staat tot dergelijke druk. Als Michel bij mij in de buurt zou zitten, dan was ik niet kansloos. Als hij bij Stouthard zou zitten, dan bombardeerde ik Paul direct tot topfavoriet.

Dan was er natuurlijk Nico Viet. Nico en ik hebben op het diplomacybord al heel veel meegemaakt. Een keerpunt in onze diplomacyrelatie kwam na de eerste finalepartij van Nico. Tot die tijd had Nico consequent iedere beurt met me onderhandelt, iets met me afgesproken wat hij vervolgens niet nakwam. Voor mij was dat erg eenvoudig en enkele van die partijen zijn voor mij nog steeds hoogtepunten. Ik herinner me nog een hele mooie overwinning met Oostenrijk, 14 supplies in 5,6 jaar tijd en natuurlijk die finale zelf.

Daarna besloot Nico het over een andere boeg te gooien en gingen we samenwerken. Aanvankelijk met hetzelfde resultaat, met name de herinnering aan de eerste Amsterdamse voorronde koester ik nog steeds, maar in de eerste voorrondepartij van dit jaar bleef ik tijdens de samenwerking in zo'n fijne discussie met Paul Stouthard hangen en kon Nico de voorronde winnen.

Ik ging er van uit dat Nico dat zoveel vertrouwen had gegeven, dat hij het weer met me aandurfde. Het bezwaar van zo'n samenwerking is dat ik eigenlijk alleen met Nico kan samenwerken wanneer dat vanaf het begin het geval is. Anders vertrouwt hij je niet meer. Verder is in ieder geval Paul

Stouthard op de hoogte van het potentiele gevaar dat Nico en ik samen vormen. Vermoedelijk zou zo'n samenwerking niet voldoende zijn voor de winst. De reactie van de anderen zou niet uitblijven. Te prefereren was dat ik dan in het defensief beste land zat. Hij Oos, ik Ita, hij Ger, ik Eng, hij Rus, ik Tur of iets dergelijks.

Tot slot Kasper van Someren, de regerende kampioen. Voor mijn gevoel was hij de sleutel tot succes. Kasper zou vast niet bang voor mij zijn, zou alles durven, zou samen met mij niet tegen te stoppen zijn door de simpele zielen die we als tegenstanders hadden en ach, wanneer hij onverhoopt mocht winnen, dan zou ik er niet zo'n moeite mee hebben. Hopelijk zat hij dicht bij me.

De Loting

AUS: Nico Viet
ENG: Paul Stouthard
FRA: Andre Herkendaal
GER: Michel Vogelpoel
ITA: Hugo Keijzer
RUS: Kasper van Someren
TUR: Gerrit-Jan Hondelink

Ik was zeer tevreden over de loting. Turkije zou gemaakt kunnen zijn voor mij. Het past precies bij mijn speelstijl en de resultaten zijn dan ook navenant. Verder zat Kasper dichtbij en Paul ver weg. Ook Nico zat dichtbij, mocht ik er met Kasper niet uitkomen. Het minpunt vond ik dat Michel te dicht bij Paul zat en dat Andre me wel een erg gemakkelijke en voor de hand liggende prooi voor hun tweeën leek. Vervelend was alleen dat ik net als bij onze eerste gezamelijke partij weer in de combinatie Ita/Tur met Hugo Keijzer geconfronteerd werd. Toen bezegelde ik zijn lot met een mooi convooi naar Napels, dat zou me nu waarschijnlijk niet weer lukken. De eerste onderhandelingen roken dan ook al meteen naar beton.

De Partij

Wat zat ik er ontzettend naast.

Andre was absoluut niet haatdragend en reageerde zelfs flexibel op de Duitse opening naar Bourgondie. Michel liet zich maar zeer matig door Paul manipuleren. Ik weet niet of Kasper echt bang voor me was, zoals hij beweerde, maar "mijn sleutel tot succes" heeft tot twee keer toe een vloot in Sevastopol gebouwd en bleek een "nagel aan mijn doodskist". Nico wilde zelfs niet met me samenwerken op het moment dat alle andere spelers al bedacht hadden dat het beter voor hem was om het met mij op een accoordje te gooien.

Oostenrijk, Rusland en Italië onderhandelden nauwelijks met mij, maar des te meer met elkaar. Ik was het slachtoffer en ontdekte dat Turkije erg slecht supplies kan weggeven zonder meteen van het bord te gaan. Kasper presteerde het zelfs om iedere keer dat ik met hem wilde onderhandelen spontaan in lachen uit te barsten. Op een gegeven moment was ik al gereduceerd tot twee eenheden, toen het monsterverbond eindelijk uit elkaar viel. Met enig geluk en wijsheid had ik Italie uit de wateren rond Turkije gehouden, terwijl met name de Rus al behoorlijke vorderingen maakte.

Zoals verwacht koos Italie eieren voor zijn geld en besloot dat hij voor Turkije te laat kwam en

omsingelde Griekenland en Triest. Tot mijn stomme verbazing was dat de Oostenrijker volstrekt ontgaan en belazerde me in de beurt dat hij beide supplies kwijtraakte nog steeds. Het was maar goed dat de Rus ook een stomme fout maakte en vergat dat hij Ankara alleen in de Spring had bezet, anders had die stomme actie van de Oostenrijker me definitief de kop gekost.



Toen begon de partij ook voor mij. Ik bezat drie supplies, moest nog afrekenen met twee Russische vloten waarvan 1 in Constantinopel, terwijl de actie van Italie en mij tegen de Oostenrijker zo goed gelukt was, dat ik waarschijnlijk ook zelf door die lawine bedolven zou worden. In het westen was de strijd nog volledig open. Paul Stouthard stond op punten voor, omdat hij op zeer sterke wijze heel Scandinavie veroverd had, maar het evenwicht was nog almaar niet verstoord. Meestal is dat goed voor het oosten, maar eerlijk gezegd had ik graag wat afleiding gehad.

Italie schrok van alle aandacht die hij met zijn goed positie kreeg en verviel tot een onterechte passiviteit. Nico was eindelijk overtuigd dat hij geen enkele keus meer had dan zich tegen de Italiaan te verdedigen, hoewel het al bijzonder hopeloos was geworden. Kasper, uit zijn evenwicht door zijn blunder, was even niet daadkrachtig genoeg en liet zich door mij een paar keer beetnemen. Met mij ging het ondertussen al weer zo goed dat ik al weer die lelijke beker in zicht kreeg.
De "Vorendscheidung" wat betreft mijn kansen viel op het moment dat de Rus een nieuwe build kreeg en definitief met mij in zee kon gaan. De onderhandelingen verliepen steeds beter en ik was dan ook zeer teleurgesteld, dat Kasper desondanks een nieuwe vloot in Sebastopol bouwde. Kasper had daarmee wel zijn laatste greintje goodwill verspeeld en ik besloot hem zo hard mogelijk aan te vallen. Dat lukte, maar het ging zo langzaam dat ik niet meer voor de overwinning in aanmerking kwam. Bovendien besloot Kasper dat het wel een goed plan was om eerst StPet en later Mos aan Paul Stouthard te geven. Het enige wat voor hem sprak was dat hij ook toen het moeilijker werd, de Oostenrijker tegen de Italiaan bleef steunen. Wanneer Kasper zich ook normaal tegen Paul had verdedigd of zich wat minder accuraat tegen mij, dan had er voor mij nog wat moois ingezeten. Nico ging exit en Kasper eindigde op 1.

Op het laatst was het nog erg spannend. Twee jaar voor het einde stonden er drie spelers op 6, eentje op vijf. Het laatste jaar stonden er twee op 7 en eentje op 6. Andre, ondertussen in het bezit van Lpl en Bel, stond exact gelijk met Hugo. Het complete supply-centerverloop was hetzelfde. Het verloop van Paul was minder, maar hij had nog kansen om zich te verbeteren. Hij kon nog wat bij de Duitser pikken, c.q. wat met hem regelen rondom Belgie. Uiteindelijk gaf het veroveren van Bud door de Italie de doorslag. Hugo groeide naar 8 en werd kampioen.

Uitslag

Utrecht, 30 November 1991, Nederlands Kampioenschap Diplomacy,
GM: Walraven Koster

	01	02	03	04	05	06	07	Eind
AUS (Nico Viet)	5	5	4	3	3	2	0	7
ENG (Paul Stouthard)	5	5	5	6	6	6	7	3
FRA (Andre Herkendaal)	4	5	6	6	6	7	7	2
GER (Michel Vogelpoel)	5	5	5	4	4	4	4	5
ITA (Hugo Keijzer)	4	5	6	6	6	7	8	1
RUS (Kasper van Someren)	6	5	5	5	5	3	1	6
TUR (Gerrit-Jan Hondelink)	4	4	3	4	4	5	7	4

Nakaarten

Nico Viet. Het is erg makkelijk om te zeggen dat Nico het slecht heeft gedaan. Oostenrijk stelt nu eenmaal hoge eisen aan een speler en Nico heeft daar niet aan kunnen voldoen. Echter ik zou nog wel eens willen zien of de nummers 1 en 2 van deze finale het beter hadden gedaan.
Goed, Nico moet veel gemener worden. Hij moet zorgen dat hij de ontwikkelingen in het vervolg een stapje voor is in plaats van er een stap achteraan te hollen. Absoluut dieptepunt en stomme blunder was dat hij niet reageerde toen de Italiaan Albanie bezette. In deze partij heeft hij prachtige mogelijkheden gehad om Kasper te naaien, maar ze ongebruikt gelaten. Nico zal zeggen, dat hij niets aan Kasper wilde doen omdat Kasper fijn mij aan het aanvallen was. Dat lijkt logisch, maar hij moet natuurlijk ook aan zichzelf denken. Met een sterke Italiaan en een sterke Rus is er voor de Oostenrijker niets te halen in Turkije en is hij potentieel het volgende slachtoffer. Bovendien met twee Russische vloten zijn de Turk en de Rus veroor deeld tot het aanvallen van elkaar. Wat houd je tegen om niet in een klap Galicie en Roemenie te veroveren? En van Bulgarije moet je helemaal afblijven. Bulgarije is net zo'n supply als Belgie en Roemenie, dat pak je op kracht, als het echte front al verder opgeschoven is.
En, eh, o ja, voor de voorspelbaarheid is het beter als hij niet continu eerst onderhandelt met degene met wie hij een deal wil sluiten.

Paul Stouthard. Persoonlijk vond ik Paul de beste tegenstander uit de finale. De manier waarop hij Scandinavie kreeg was indrukwekkend. Het enige wat je hem kon verwijten dat hij niet echt iemand mee kon krijgen. Dat kan ik niet echt beoordelen, evenals ik zijn invloed op de Balkan niet kan inschatten. Overigens ik heb nog een dringend advies voor hem. De volgende keer dat je diplomacy speelt, is het VERBODEN om tussen de 4 en 7 supplies te halen. Of je haalt er meer, of je haalt er minder, anders loopt het niet goed met je af. En geen smoesjes.

Andre Herkendaal. Andre heeft het vanuit mijn optiek veel beter gedaan dan ik voor mogelijk had gehouden. Met een tweede plaats mag hij wat mij betreft tevreden zijn,

meer was niet op zijn plaats geweest.
Achteraf mopperde Andre nog wat, dat ik Hugo had laten winnen, doordat mijn verovering van Servie Hugo Budapest opleverde. Alsof de gedachte om een supply te laten liggen zelfs maar in mij op zou komen. Zolang hij dat niet weet, hoort hij er nog niet bij.

Michel Vogelpoel. Ik heb hem niet op fouten kunnen betrappen, al vond ik zijn opening naar Bourgondie wel erg gewaagd. Voor hetzelfde geld heb je Andre voor de rest van de partij tegen. Zoiets doe ik alleen met een agressieve Engelsman erbij en zeker niet met Paul Stouthard. Het voordeel van de twijfel. Omdat je het in "X" zo leuk doet.

Hugo Keijzer. Ik heb recentelijk twee maal met hem gespeeld en ik kan niet zeggen dat ik echt onder de indruk ben van onze nieuwe kampioen. Hij is beslist geen slechte speler en dit kampioenschap kan net dat zetje zijn dat hij nodig heeft om een echte topper te worden, maar tot nu toe is hij het niet. In de voorronde had ik hem erg mooi beet en ook tijdens deze partij liet hij zich behoorlijk door mij manipuleren. Zijn aanval op Oostenrijk had hij natuurlijk ook zelf kunnen bedenken, maar hij deed precies wat ik hem voorstelde. Daarna liet hij om onduidelijke redenen de twee vloten die hij overhad om mij of de Fransman aan te vallen gewoon staan en deed hij met de rest van zijn eenheden niet veel meer dan standhouden. En dat terwijl een legertje in bij voorbeeld Piemont om zijn directe concurrent net dat zetje te geven, dat hem de overwinning kon bezorgen, op zijn plaats was geweest.
Het wordt helemaal erg als ik verklap dat Hugo in de laatste beurt eerst van plan was om de Oostenrijkse eenheden te steunen en pas nadat ik verteld had dat ik Servie wilde veroveren, besloot Budapest te veroveren. Zo iemand is dus lang nog niet hard genoeg en moet nog veel leren voordat hij er echt bijhoort. We zullen zien.

Kasper van Someren. Eigenlijk zou ik hem helemaal verrot moeten schelden, maar het is veel te leuk om met hem te spelen om echt boos op hem te zijn. Bovendien, hij heeft zijn beloning gekregen. De finale van dit jaar heeft bewezen, dat ik 7 keer zo goed ben dan hij.

Gerrit-Jan Hondelink. Niet winnen en toch tevreden zijn. Ik word oud.

Groet, Gerrit-Jan.

Waarschijnlijk ben ik een grote dwaas geweest

Noot: Paul Michel is de veroorzaker van vele syndromen, maar wat hier bedoeld wordt, is de overigens logische maar verder foutieve gedachte van veelal onzekere jongelingen om op iedere meer dan gemiddelde speler vanaf het begin af aan in te hakken. Deze gedachte is foutief om de volgende redenen.

1. een goede speler zeurt je de oren van de kop als je hem/haar aanvalt, een minder assertief slachtoffer is te prefereren, zeker als die zeur Paul Stouthard heet.
2. slechte spelers willen onder druk nog wel eens het hoofd in de schoot leggen en zo veel meer winst opleveren, een goede speler wordt alleen maar beter naarmate hij minder eenheden heeft, zeker Paul Stouthard is erg leuk met weinig eenheden.
3. een samenwerking met een goede speler is vaak veel lucratiever omdat hij/zij veel betere ideeen heeft. Van bijvoorbeeld Paul Stouthard is bekend dat zijn ideeen voor bondgenoten significant beter zijn dan die voor zichzelf.
4. als een goede speler er echt af gaat, gaat hij rare dingen doen zoals centers weggeven aan de ene en verdedigen tegen de andere. Overigens geldt dit niet voor iemand als Paul Stouthard. Paul geeft nooit iets weg en doet nooit iets raars. Eigenwijs ja, raar nee.
5. natuurlijk ben je zelf beter dan die goede speler en schiet je er zelf het meest mee op. Het is te moeilijk voor me om te bedenken hoe een samenwerking met Paul Stouthard in zijn werk zou gaan.
6. samenwerken met een goede speler is veel spannender. Nee, het is natuurlijk niet spannend als je met Paul Stouthard samenwerkt. Saaiheid is dan het devies.
7. een goede speler, mits hij niet Paul Stouthard heet, durft veel meer risico te nemen.
8. het echt stabben van een goede speler kan je eeuwige roem bezorgen. Okay, dat is ook relatief, voor mij zou het wel wat betekenen, he Paul.

Twee uur wachten op vergeving

Finale NK diplomacy door Nico Viet.

De finale begon voor mij al op de avond ervoor bij Gerrit-Jan en Hilde in Gouda. Geen van drieën hadden we een favoriet voor de winst en ook niet iemand die zeker niet zou winnen. Een open finale dus.

De volgende dag gingen we vol goede moed naar Utrecht. Bij de loting kreeg ik Oostenrijk. Het leuke daarvan is dat er veel eer mee te behalen is; het nadeel is dat je gedoemd bent om met Italië tegen Rusland en Turkije te vechten.
Gelukkig toonde Hugo (Italië) interesse om tegen Gerrit-Jan (Turkije) ten strijde te trekken. Om Gerrit-Jan en Kasper (Rusland) tegen elkaar uit te spelen, bood ik beiden steun naar Roemenië aan. Kasper hapte toe en zette er een vloot neer en bouwde F Sev. Dat liep dus ideaal voor mij. Mijn plan was om Kasper en Hugo Turkije te laten innemen en zelf de Balkan te pakken.

„Voor de gek gehouden"

Kasper veroverde vervolgens de Zwarte Zee, maar mijn andere bondgenoot Hugo draaide het roer om naar Albanië. In mijn naïviteit besloot ik hem nog één kans te geven zijn fout te herstellen, maar dat kostte mij Griekenland.
Toen moest ik mij helemaal toeleggen op de verdediging tegen Italië, maar het was eigenlijk al te laat. Langzaam brokkelde Oostenrijk af met als dieptepunt de eliminatie in het laatste seizoen.
Jammer maar gelukkig ben ik weer een ervaring rijker. Volgend jaar ben ik er weer bij een dan wil ik best nog eens Oostenrijk spelen.

Nico Viet.

SOPWITH-BASIC RULES

Original Version @David Dyer/Version PBM-NL-2.00 @P.Stolk

"SOPWITH" simulates WW1-aerial combat,with 6 players flying their planes over a hexagonal board made up of smaller hexes. Every turn the players need to give ("unconditional") orders for 3 successive moves. Within each move all players first move simultaneously,then all fire simultaneously.A player wins the game when all the others are shot down or have crashed,unless the players decide in a draw.

1.Possible moves.

a)A plane must always point to a hexside and never to a hexcorner.
b)A plane can perform the following manoeuvres :

manoeevre	code	result
ahead	A	plane moves 1 hex forward
left turn	L	plane turns 60dgr left and moves 1 hex forward
right turn	R	plane turns 60dgr right and moves 1 hex forward
left slip	LS	plane moves 1 hex left without turning
right slip	RS	plane moves 1 hex right without turning
no move	0	plane remains in its hex

c)Some notes:
Each manoeuvre (except 0) moves a plane one hex.It is not possible to turn without moving. With L and R a plane first turns and then moves forward.With LS and RS a plane moves but does not change its heading. A player may only order 0 in moves 2 and 3,but if he does not move in move 2,he may not move in move 3. Two (or more) planes may move to and occupy the same hex.

2.Takeoff and landing.

a)Each corner of the board represents one player's airfield with 3 runways each 2 hexes long.

b)If a player wishes to reload ammunition or repair damage he must land on his own airfield in order to do so.

c)A player who has landed may not take off until the next turn by which time his plane will be fully reloaded.

d)A player who has landed on his own airfield may not fire nor may he be fired upon.

e)A player may not begin manoeuvring until he has taken off but he may fire during take-off.

f)A player must always inform the GM when he wants to take off or land and must specify the runway he wishes to use.

g)The runways are coded Alfa-Beta-Gamma from left to right looking out of the cockpit as the player prepares to take off.

3.Firing.

a)A player can fire 16 bursts before needing to reload.

b)In each turn a player may fire up to 3 bursts; he may fire them all in 1 move or he may spread them out over the 3 moves.

c)Possible directions of fire are ahead(A),left(L) and right(R);so a player may always fire in any of the 3 forward directions.

d)If a player is firing more than one burst in one move,each burst must be in a different direction;so should he want to fire all his bursts in the same direction he will have to fire them in separate moves.

4.Damage.

a)A plane can withstand 12 points of damage.

b)When fired upon a plane will be damaged by a burst:

distances	damagepoints(DP)
1 hex	4 damagepoints
2 hexes	3 damagepoints
3 hexes	2 damagepoints
4 hexes	1 damagepoint

c)When a burst can hit more then one plane,then all are damaged.

e)A plane can not damage another plane in the same hex.

d)For each complete turn on the ground 2 damagepoints can be made good,but only 8 points may be regained in this way.

5.Storm clouds.

a)On the board are several storm clouds which are all moved 1 hex in the same direction at the end of each turn by the GM.

b)A plane suffers 1 damagepoint for each move it is in a cloud and also at the end of a turn if a cloud moves over it.

c)A plane may not fire into or through a cloud,but it may fire out of a cloud into a clear hex.

d)A plane crashes when cloud-damage brings its total damage up to 12 points.

6.Aces.

a)When a player has acquired in one or more games a total of 40 or more victorypoints(VP) he becomes an ace at the end of the game.

b)All planes an ace hits takes 1 extra damagepoint(DP),however the maximum range is unchanged even for an ace.

c)The ImmelmanTurn (I) is avaible to an ace: the plane moves 1 hex forward and then turns 180dgr to face back the way it came.

d)The victorypoints are earned according to the table:

Victorypoints-table	player wins*	enemy player loses
Hits made on enemy plane	1VP	-
Enemy plane shot down	5VP	5VP
Enemy ace shot down	10VP	10VP

*note:If several players can claim the same victory,the points are divided with the fractions rounded up.If a player crashes he still loses points according to the table.

7.Orders and postal rules.

a)A set of orders should contain the instructions for each of the 3 moves: "move 1:A,fire R;move 2:A,fire A+L;move3:LS,fire -".
b)Ambiguos or unclear instructions will be centralised by the GM (i.e.: "move1:A,fire -;move 2:A,fire -;move 3:A,fire -").
c)Should a player NMR then his plane will continue to fly straight ahead while a landed plane will take off from runway Beta.
d)Reports like A-fire A* indicates that a player scored a hit, and A-fire A indicates that the player received a hit.
f)A player crashes when he reaches (by whatever process) the edge of the board.
g)All the crashes (by whatever process) are credited as victories to the eventual winner(s) of the game.
h)Discussions between the players are encouraged and Press will normally be welcome.

SOPWITH-ADVANCED ACERULES

V2.00 @P.Stolk/L.Pater

Within the framework of the basic rules,it is allowed to play a game based on a scenario.Due to these Scenario Special Rules (SSR) the players earn victorypoints quicker compared to the basic game, hence the Advanced Ace-rules:

Victorypoints-table	player wins*	player loses
for each DP on a SSR-target	0VP	0VP
for destroying a SSR-target	5VP	(5VP)
for each DP on a enemy plane	1VP	0VP
----- -----	-	-
for shooting down a non-ace player	5VP	5VP
for shooting down a 20-39VP ace	5VP	10VP
for shooting down a 40-59VP ace	10VP	15VP
for shooting down a 60-79VP ace	10VP	20VP
for shooting down a 80-99VP ace	15VP	25VP
for shooting down a 100+ ace	(**)	(**)
----- -----	-	-

* note:If more players can claim a victory,then the points will be divided among them, with the fractions rounded up. If a player has crashed,he will also lose points according to the table above, but the winner of the game wins only 5VP.
**note:If a 100+ ace is shot down by a lower rated player the VP's won or lost will be 25% resp. 50% of the difference in ratings of the two players involved with a minimum of 15 resp. 25VP's.If more players can claim a victory, their average ratings will be used in the calculation of the VP's won or lost.If a 100+ ace crashes then the average rating of the remaining players will be used in order to calculate the VP's lost, but the winner still wins only 5VP.

VP	Ace-abilities (cumulative).
00+	No ace-abilities
20+	TwinMachineguns:a target in normal range receives 1 DP extra.
40+	ImmelmanTurn (IT):plane moves 1 hex forward and turns 180dgr.
60+	Split-S(SL or SR):plane turns 120dgr and moves 1 hex forward.
80+	Looping (LO):plane moves 1 hex backwards to face startinghex.
100+	Promotion:player may choose to gain 1 rank,but loses 100VP's.

note:IT,SL,SR and LO are not allowed in the first move of a turn.

Rank	Plane-capabilities (cumulative).
Novice	none
Lieutenant	AimingSight:enemy plane at range 5 will receive 1 DP.
Captain	AmmoSupply:player may fire 20 times before reloading.
Major	LightWingLoading:player may ignore stormcloud damage.
Lt-Colonel	FastPlane:player moves/fires before any other player.
Colonel	EnginePower:player may make 4 moves in a single turn.
Brigadier	Decorated as "ACE OF ACES" and reassigned to deskjob.

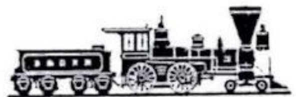
note:A player may refuse a promotion in order to continue to raise his VP's,enough to start again as a higherranking ace, but he risks being shot down in the meantime and lose a lot of VP's.

1830

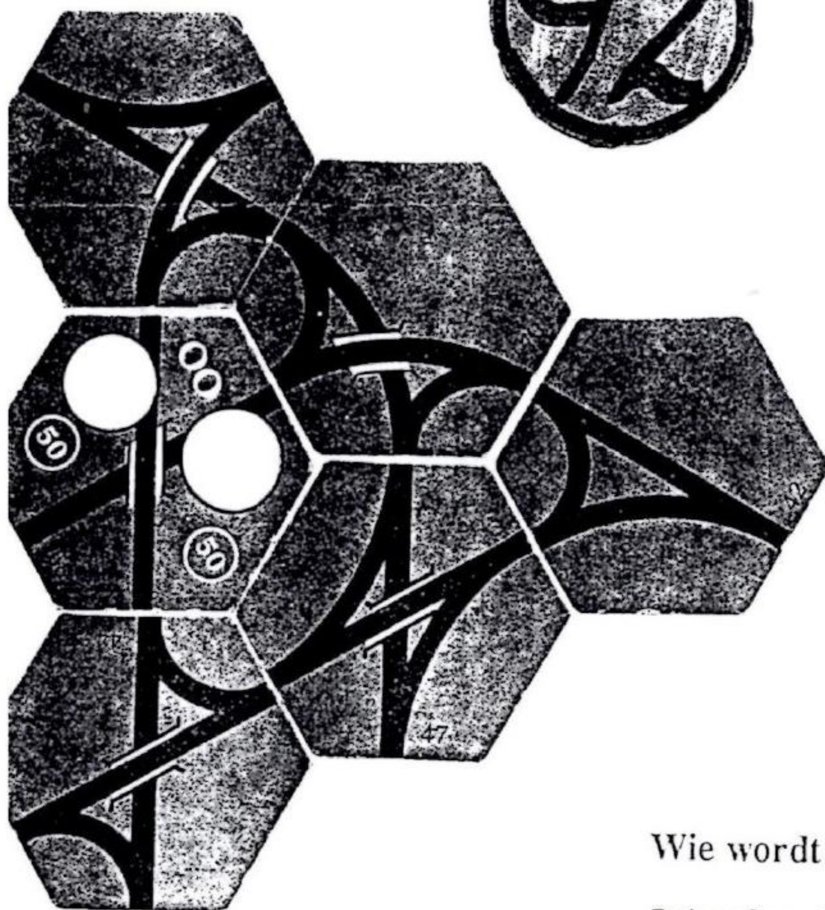
NEDERLANDS KAMPIOENSCHAP

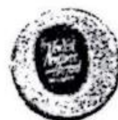
3 **$180**





William Mason, 1856



















Wie wordt de nieuwe 1830 koning 1992 !

Zaterdag 28 Maart '92 (11.00/18.00 uur)
In de Vereniging Vrouwe Bianco in Utrecht
Adres: Witte Vrouwensingel 28
(In de buurt van de stadsschouwburg)
Bereikbaar vanaf centraal met bus 5 (Tuindorp)

Opgave bij: Erno Eekelschot
Walcheren 107
3524 ZS Utrecht
030-890352

Kosten: Hfl. 10,=

Al enige jaren lang hoor ik enthousiaste verhalen over het Wereldhandelsspel. Het is zeer populair bij kennismakingsweken op scholen, en daar komen dan ook de meeste verhalen vandaan die ik te horen krijg. Aangezien het spel vrij prijzig is (ƒ625,00) en er veel spelers voor nodig zijn (26 tot 30) lijkt dit me een ideaal spel om eens tijdens een Ducosim conventie te spelen. Ik heb inmiddels iemand gevonden die het spel in de verhuur heeft, en er is dan ook eigenlijk niets meer wat het spelen van het Wereldhandelsspel kan stoppen. Vandaar dat ik maar eens lekker uitgebreid ga vertellen wat ik tot nu toe te weten ben gekomen over het spel.

De Aanmelding

Het spel wordt gespeeld op zaterdag 7 maart 1992. Het gebeuren zal worden gehouden op de winterconventie van Ducosim in sociëteit "De Vereniging", Mariaplaats 14, Utrecht.

Inschrijfgeld bedraagt ƒ5,00 exclusief toegang tot de zaal. Het is raadzaam om contact met mij op te nemen om te horen of er nog plaats is voordat je geld overmaakt.

Aanmeldingen als team (van twee personen) zijn mogelijk. Bij soloaanmeldingen zal ik via loting de partner zoeken.

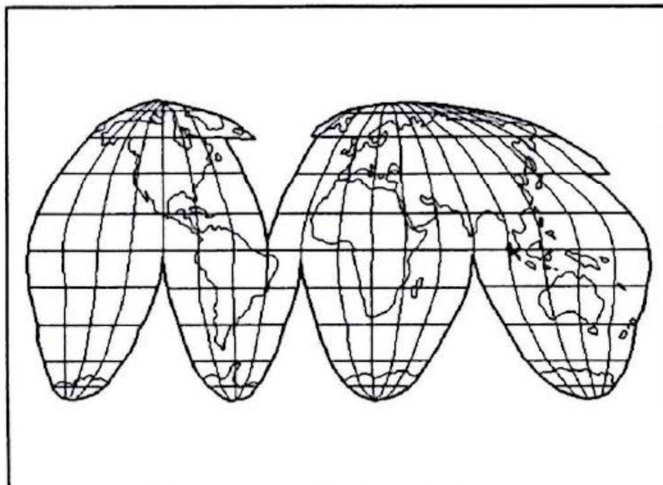
Voor extra informatie kan je me altijd bellen of schrijven op onderstaand adres.

Rob van Wijngaarden
Ternatestraat 22
1095 VL Amsterdam
020 - 69 49 111
Giro 3771359

We beginnen om 11.00 uur en het spel zal waarschijnlijk de hele dag duren. Er zullen wel pauzes worden ingelast voor koffie, bier en kletspraat met de zielige bezoekers die niet meedoen aan dit leuke spel.

Het Spel

In het Wereldhandelsspel zijn dertien landen vertegenwoordigd: negen ontwikkelingslanden en vier rijke landen. De EEG wordt als één land beschouwd met de naam Europa. De rol van ieder land wordt bij voorkeur gespeeld door twee personen: een inkoper en een verkoper. Dat betekent dus dat er met 26 spelers gespeeld dient te worden, plus daarbij nog twee spelleiders. Die spelleiders heten in dit spel trouwens Centrale Instantie. Met meer spelers spelen is mogelijk door de rijke landen door drie personen te laten spelen, de derde persoon is dan verantwoordelijk voor de administratie. Bij minder spelers worden de ontwikkelingslanden door één speler vertegenwoordigd.



In het begin van het spel krijgt ieder land een hoeveelheid geld, tijdens het spel wordt geen nieuw geld meer uitgereikt.

In het spel komen de volgende goederen voor:

Grondstoffen		Eindprodukten
Olie	=>	Energie
Olie	=>	Textiel
Katoen	=>	Textiel
Cacao	=>	Chocolade
Vlees	=>	Vlees
Graan	=>	Graan

Elk land produceert grondstoffen en heeft consumeert een aantal eenheden eindprodukten zoals aangegeven in de tabel op de volgende pagina.

Sommige grondstoffen moeten in fabrieken worden omgezet in eindprodukten voordat ze voor gebruik geschikt zijn. Er zijn maar enkele landen die over fabrieken beschikken. De verdeling van de fabrieken houd ik nog even voor me. Een fabriek zet per jaar één stuks grondstof in één stuks eindprodukt om.

Van ieder land wordt op panelen bijgehouden hoeveel het jaarlijks kan produceren en hoeveel het moet consumeren om de bevolking in leven te houden.

De produkten die een land zelf produceert en consumeert kunnen direct afgestreept worden. Al wat er over is aan produktie en wat er tekort is aan consumptie doet handel ontstaan. Voor die handel gelden geen regels. De prijs van grondstoffen en eindprodukten wordt door onderhandeling bepaald. Hier is dus de mogelijkheid van kartels, voorraadvorming, handelsboycots en meer van dat soort grappen. Men kan ruilen, kopen, grondstoffen laten omzetten tegen geld of goederen enzovoorts. Aan het begin van het spel worden er wel richtprijzen gegeven voor de eindprodukten, maar die zijn

natuurlijk niet bindend.

Het spel bestrijkt een periode van vijf jaar. Het doel van het spel is dat ieder land vijf jaar achter elkaar de voor zijn land benodigde consumptiegoederen weet te verkrijgen. Wanneer er meer verkregen wordt, is dat winst.

Na elk jaar wordt er door de Centrale Instantie een tussenbalans opgemaakt. Wat er aan produktie en consumptiegoederen te veel is mag tot het volgend jaar bewaard worden. Heeft men tekorten aan consumptiegoederen, dan moeten die eenheden volgend jaar extra worden verzameld. Zo'n land heeft het dan moeilijker. Produktiecapaciteit van fabrieken mag niet naar het volgende jaar worden doorgeschoven.

Zonder energie kan geen enkel land haar produktie draaiende houden. Daarom is een energietekort extra vervelend. Voor iedere eenheid energie die men tekort heeft daalt de produktie van een grondstof het volgend jaar één eenheid. Een land bepaalt zelf bij welke grondstoffen dit in mindering wordt gebracht.

Produktieverhoging van grondstoffen is mogelijk door te investeren. In het spel kan dat door het kopen van groeibewijzen bij de centrale instantie voor US$ 1000. Produktieverhoging is alleen mogelijk voor grondstoffen die een land al produceert. Het groeibewijs dient dus niet om nieuwe grondstoffen te produceren. Men mag wel zelf kiezen voor welke grondstof het gebruikt wordt. Heeft men het bewijs geplaatst, dan mag het tijdens het spel niet meer worden overgezet op een ander soort goederen. Ieder groeibewijs levert twee jaar na aankoop één eenheid produktieverhoging op.
Één van de leukste dingen van het spel vind ik dat het hel realistisch en dus heel oneerlijk is. Het doel van het spel is door de rijke landen veel makkelijker te bereiken dan door de ontwikkelingslanden. Toch ligt de uitslag niet helemaal van te voren vast, zo ken ik een verhaal waarin de prijs van olie onder die van cacao kwam te liggen doordat de olieproducerende landen niet tot prijsafspraken kwamen. Bovendien verwacht ik van serieuze spelfanaten zoals jij natuurlijk meer vuurwerk dan van een zootje bierdrinkende feestvierende studenten in hun kennismakingsweek.

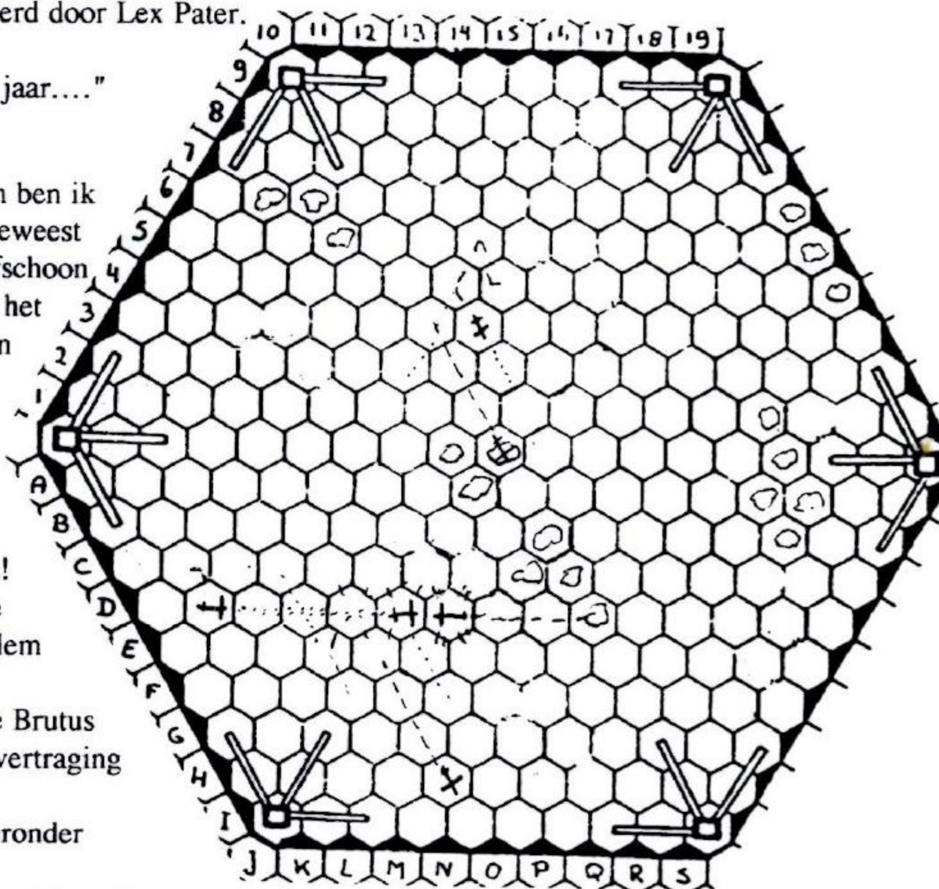
Ik hoop dat het Wereldhandelsspel een succes gaat worden. Juist omdat het een spel is dat je niet of heel moeilijk thuis kan organiseren moet dit toch een extra reden zijn om eens een Ducosim conventie te bezoeken.

Overzicht van produktiecapaciteit en consumptie.	PRODUKTIE					CONSUMPTIE				
	Vlees	Graan	Olie	Katoen	Cacao	Vlees	Graan	Energie	Textiel	Chocola
Brazilië	11	-	-	6	5	8	3	4	5	2
Egypte	-	2	5	5	-	3	2	2	3	-
Ghana	-	-	-	-	15	2	2	2	3	1
India	8	3	-	10	-	9	4	5	5	2
Ivoorkust	-	-	-	-	6	1	1	2	1	-
Irak	-	-	5	-	-	1	1	1	1	1
Iran	-	-	8	-	-	3	1	2	3	-
Venezuela	2	-	12	-	-	3	1	12	3	1
Pakistan	5	5	-	5	-	5	2	3	4	1
Europa	5	5	-	-	-	4	1	4	3	3
Japan	-	5	-	-	-	2	2	1	1	1
USSR	10	10	15	-	-	13	6	9	11	3
USA	10	10	15	10	-	13	7	11	13	5

The Magnificent Seven

Een sopwith spelletje, geregisseerd door Lex Pater.

Aflevering 4 "Jaar, na jaar, na jaar...."



Zoals jullie misschien wel weten ben ik het afgelopen jaar Parijzenaar geweest in het kader van mijn studie. Ofschoon ik nog enkele tentamens heb, is het het grote werk achter de rug, en kan ik weer eens tijd besteden aan deze verantwoordelijkheid. Mijn excuses aan de spelers, ik zag aan de orders dat het nu precies een jaar geleden is dat ik het had moeten uitwerken! Drie NMR's deze keer, bij deze zoek ik een vervanger voor Willem Mallon.
Vanaf deze aflevering weer elke Brutus een vervolg, dus klachten over vertraging mogen weer eens naar Peter.
Heftig geknok trouwens, zie hieronder

		Move 1	Move 2	Move 3	Hex	HexFac.
Finchhunter		RS	O/f-A*,R	O/f-A*	F-2	G-3
Peter Dols	(9:17)		Ammo 7	Damage 12		
Biggles	NMR	A	A	A	J-10	K-10
Frank de Groot	(0:8)		Ammo 9	Damage 4		
SulYMR		RS/f-L	L/f-L	L/f-A	H-11	I-11
Henk Revet	(-8:-1)		Ammo 10	Damage 8		
Long John S.	NMR	A	A	A	K-7	J-6
Willem Mallon	(0:0)		Ammo 14	Damage 8		
TeVe		A/f-A	R	R/f-A*,R	J-6	K-7
Barthold Licht.	(0:7)		Ammo 11	Damage 9		
Blue Blunder	NMR	A	A	A	M-5	N-5
Hildo Krop	(?:3)		Ammo 11	Damage 7		

Geen Press.
Mijn oude adres is weer geldig:

Korvezeestraat 619
2628 CV Delft
015-626428
winfpat@duticai.tudelft.nl

Beurt 19, GM: Peter Mulder

Gut, gut, gut! Ik lees nu al voor de tigste maal de orders van Lex en John, maar het wordt er niet anders van. Wat een knoeiwerk! John heeft niet ééns door dat hij Lex voor het afknallen had. Nou, had die kans aan een willekeurig persoon in de hobby gegeven dan hadden ze hem lachend afgeslacht! Lex Pater laten lopen, de Lex Pater! De beruchte, die vroeger altijd beginnertjes slachte aan het diplomacybord. Ik zou, als ik John was, erslapeloze nachten van krijgen.

Wie nu dacht dat het niet erger kan, die heeft het mis. Aanschouw de zetten van Lex. Hij schiet alle kanten op, behalve de goeie. En alsof dat nog niet erg genoeg is vliegt hij ook nog eens het wolkendek binnen. Bravo, bravo! Ik denk dat ik de regels maar weer eens publiceer.

	Move 1	Move 2	Move 3	Hex	Hexfac
Finchhunter (9:40)	landed			A1	
Dols	ammo 16	dam 6			
De Ruyter (0:4)	A	A	A	J7	J6
Leung	ammo 16	dam 9			
Frozen Tuck (0:29)	R/F-A,R	A	R	~~J7~~ L9	~~J8~~ M9
Pater	ammo 10	dam 3			

Press:

Dit kan niet hoor! Helemaal geen press, helemaal geen kerstkaarten en geen eens een kerstpakket van een van de deelnemers! Weten jullie dan niet dat ik daar heel gevoelig voor ben. Volgende keer moet dat beter, en anders laat ik Woodstock herrijzen. Paul vloog dan wel als een krant, maar van hem kreeg ik wel altijd press.

Prettige Kerstdagen en een voorspoedig 1992.
Gegroet, Peter.

PS. Vergeet de vroege deadline niet!

ANONIEM DIPLOMACY EEN LIED VAN SCHIJN EN WEZEN

Fall'06: De race tussen Fra en Aus is spannend. De stand is nu 10-10. Ger springt weer tevoorschijn. Vooral Rus zal daar erg blij mee zijn.

AUS	: A Bul S A Rum xxx, A Bud S A Rum xxx, A Gal-Ukr, A Rum S A Gal-Ukr, A Pie-Ven, A Tri S A Pie-Ven, A Nap-Rom, F ION-Tun.
ENG	: Anarchy, F NWS.
FRA	: F Spa sc-WMS, A Mar-Pie, A Bur-Mun, A Ruh-Kie, F Pic-Bel, F Lon-ENC, F NTH S (R) A Den xxx, F Cly-Edi.
GER	: F GOB-StPet sc, F HEL-NTH, A Hol-Kie.
ITA	: A Apu-Rom, A Ven S A Apu-Rom (retr. Apu), F TYS S A Apu-Rom.
RUS	: A Nor-Swe, A Den-Swe, A Sev-Rum, A War-Gal, A Ukr S A Sev-Rum.
TUR	: Anarchy, A Con, F Ank.

DRAWPROPOSAL

Oud: afgewezen
Nieuw:

I. 1. Fra, 2. Aus, Rus, 4. Ger, Tur, Ita, 7. Eng
II. 1. Aus, 3. Rus, Fra, 4. Ita, 5. Tur, 6. Ger, Eng

Niet stemmen is tegen, NMR is voor.

ADJUSTMENTS

AUS:(9-1+2=10)	: Home, Ser, Gre, Rum, Bul, Ven, -Rom, +Tun, +Nap 1 short!	+ A Vie
ENG:(1-1=0)	: -Edi, EXIT 1906!!!!!	
FRA: (8+2=10)	: Home, Spa, Por, Bel, Lpl, Lon, +Mun, +Edi + F Mar	+ A Par
GER:(5-2+1= 4)	: Ber, Kie, Hol, -Den, -Mun, +StPet	+ A Ber
ITA: (3-1=2)	: -Nap, -Tun, Smy, +Rom	- A Apu
RUS: (6-1+1=6)	: Mos, Sev, War, Nor, Swe, +Den, -StPet	NC
TUR:(2=2)	: Con, Ank	NC

PRESS

GM-World: Men had natuurlijk al lang door, wie er zo met de Engelse eenheden zat te knoeien, maar om aan alle twijfel een einde te maken: het was inderdaad

WILLEM MALLON.

Aus-Fra: OK, Pie, GOL en WMS blijven lege gebieden. Pie speel ik komende beurt leeg.
Fra-Aus: Met Italie bemoei ik me niet, maar dat wil nog niet zeggen dat ik het goed vind dat je Pie bezet!
Fra-Ita: Ik steun je naar Tun, kijk maar of je er gebruik van maakt.
Aus-Rus: Mooie zet hoor, die naar BLA.
Rus-Aus: Wordt het niet eens tijd een staakt het vuren te sluiten en tegen frankrijk ten strijde te trekken? Ik krijg roemenie terug, en dan op naar het westen.

Aus-GM: Stom he, geen retreat.
GM-Aus: Eerlijk gezegd verbaasde het me niet.
Aus-Ita: Jouw geluk, anders was je zo exit.
Fra-Ita: Klasse!
Fra-Ger: Jammer, maar dit was nooit mijn bedoeling!
Ger-Fra&Rus: Hmm. De vorige beurt was niet de meest gunstige voor een NMR, geloof ik ...
Fra-Rus: Wederzijdse steun, waar mogelijk?
Rus-Fra: Ieder russisch supply-center dat jij van mij afpakt betekent een eenheid minder aan mijn oostenrijkse front!
Rus-Fra: Scandinavie zie ik als russisch gebied!
Rus-GM: HET IS AL LANG 1906!!! JE LOOPT EEN JAAR ACHTER.
GM-Rus: Er staat toch keurig 1906 boven, wat zeur je nou?
003-001: unojw utsxz uennx araut enxni hnres fntaa irezs eetnu anzpo vlxtg ultks etnui hnrex ftsin etevr rtkek iewyr ezyab
003-001: eznie dylxk akinw ktaov ojrde eozny
GM-007: Typfouten zijn voor eigen rekening, het intypen kost me nu al te lang.



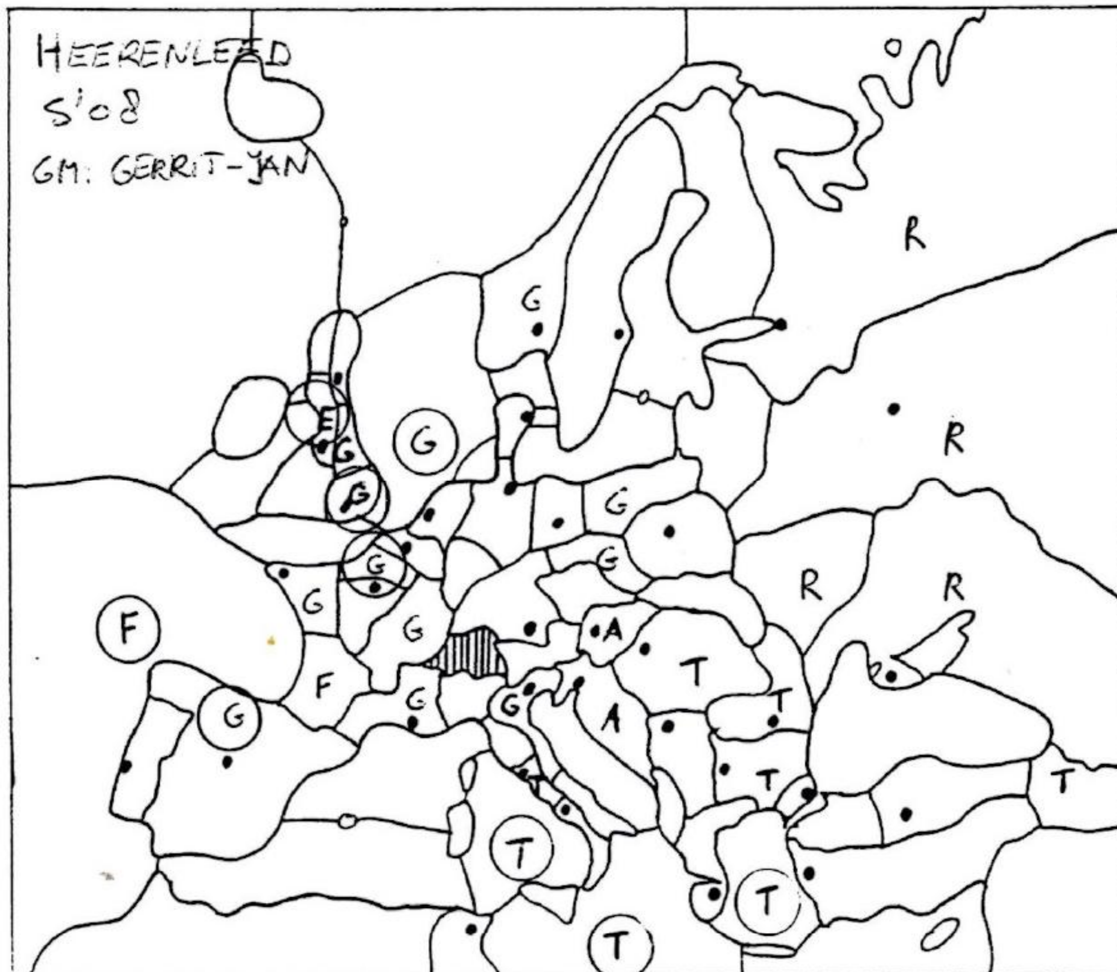
ANONIEM DIPLOMACY SPRAKELOOS

Spring 1908: *Duitsland en Turkije grenzen, tussenstand is 16-12 in het voordeel van de Duitser. Gelopen race lijkt me.*

AUS (Rein van der Meij)	: Anarchy, A Vie xxx, A Tri xxx.
ENG (Ronald Ernens)	: Anarchy, F Lpl xxx.
FRA (Barthold Lichtenbelt)	: F MAO S A Bre-Gas, A Bre-Gas, A Gas-Mar (disbands, NRO), F Pic-ENC (disbands, NRO).
GER (Albertus Koster)	: A Nor xxx, F Lon-NTH, F Bel-Pic, A Yor xxx, F Den-NTH, A Mar S F Gas-Spa nc, A Pie-Ven, F Gas-Spa nc, A Par-Bre, A Bur S F Bel-Pic, A Mun-Sil, A Ber-Pru.
RUS (Auke Stegink)	: Anarchy, A Mos, A StPet, A Ukr, A Sev, A Rum (disbands).
TUR (Rene de Winter)	: A Bul-Rum, F EMS-ION, A Arm-Sev, A Bud S A Bul-Rum, F Smy-AEG, A Nap-Rom, F ION-TYR, A Con-Bul.

DRAWPROPOSAL

Verworpen.



DIPLOMACY HERENLEED

Fall'07: Brest wordt Duits.

AUS	: Anarchy, A Vie, A Bud, A Mos.
ENG	: A StPet S (A) A Mos xxx, F NWS-Nor, A Den-Swe, F NTH-Den, F Bel-NTH, F ENC S F MAO xxx, F MAO xxx.
GER	: F Hol S A Bur-Bel, A Pic S A Par-Bre, F BAL-Kie, A War S A Liv-Mos, A Liv-Mos, A Par-Bre, A Bur-Bel.
ITA	: F Por-MAO, F WMS S F Por-MAO, A Spa-Mar, A Bre xxx (NRO, disbands), A Ven-Tyr, A Tri xxx, F ION-EMS, F ADS-ION, F TYS-LYO.
TUR	: Anarchy, F AEG, F Gre, A Ser, A Rum, F Seb, A Arm, F BLA.

ADJUSTMENTS

		builds/breaks
AUS (3=3)	: Vie, Bud, Mos	NC
ENG (7=7)	: Home, Nor, Swe, StPet, Den	NC
GER (7+1=8)	: Home, Hol, Par, Bel, War, + Bre	+ A Mun
ITA (9-1=8)	: Home, Tun, Mar, Spa, Tri, Por, - Bre	NC
TUR (8=8)	: Home, Bul, Gre, Sev, Rum, Ser	NC

DRAWPROPOSAL

1. Eng, Ger, Ita, 4. rest

PRESS

Ger-Eng: Ik hoop voor jou dat je vrijwillig bent weggegaan uit Bel. Zo niet, dan stuur ik op een alleenoverwinning van Ita aan.

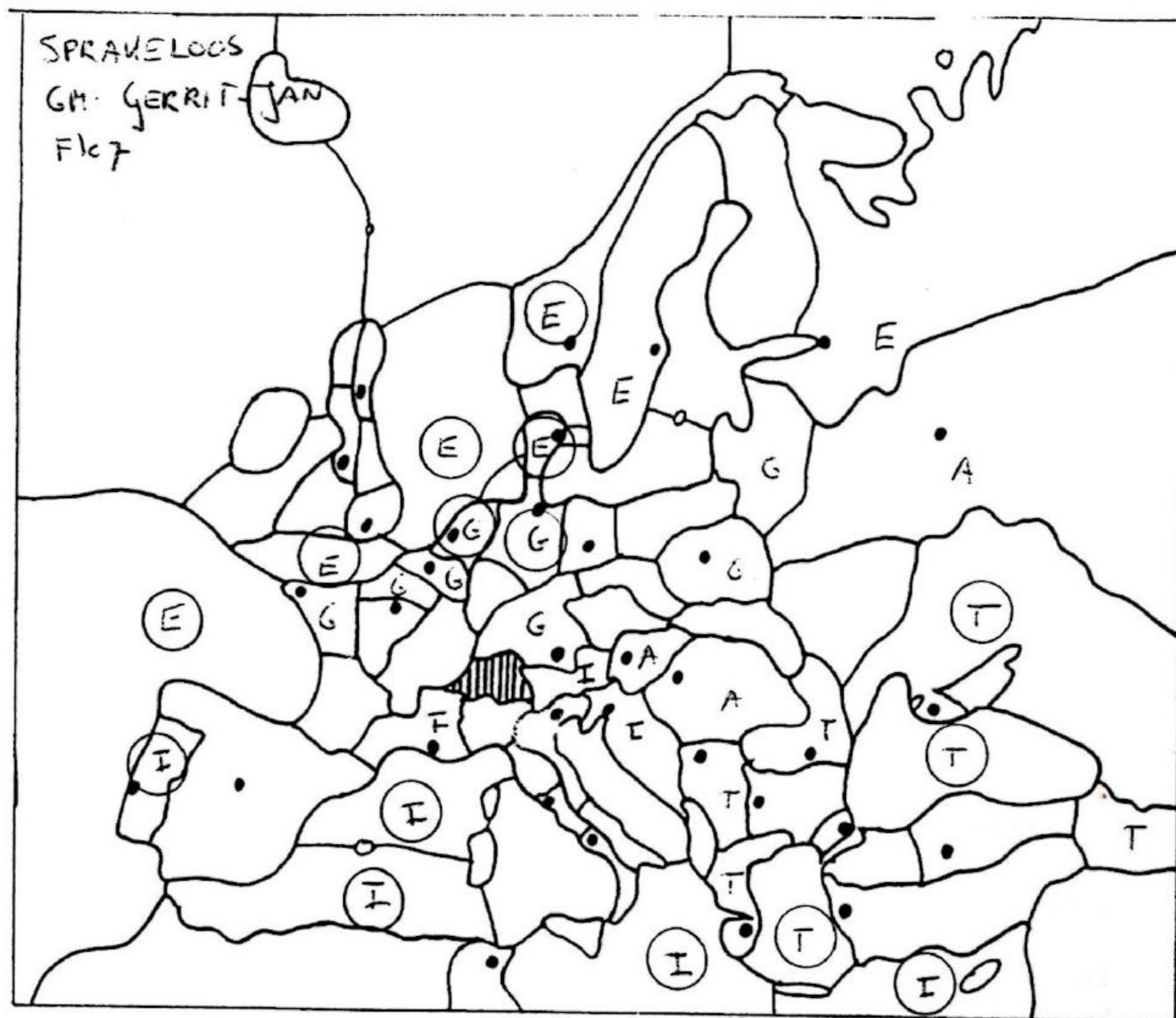
Eng-Ger: Ik ben al weg.

Ger-Eng: Verstandige jongen dus!

Eng-Ger: Je hebt gelijk, maar dan moet je wel je legers naar het zuiden sturen en je vloten in Hol en Kie stationeren!Anders kan ik geen 3 eenheden aan de MAO besteden.

Ger-Eng: Als jij uit de NTH verdwijnt kunnen we daar een stand-off gaan spelen, zodat ik geen continue dreiging op mijn sc's heb.

Eng-World:Stem voor het drawproposal. Het heeft weinig zin meer om door te spelen en dan tot dezelfde uitslag te komen.



VAIN RATS RATJETOE

SPRING 1907

In de vorige beurt zat een fout, i.p.v. A Sev H (Rum) Bul moest dit zijn A Sev-Rum. Dan gaan A Mos-Sev en A Ukr-Rum wel door.
Daarom hebben we deze beurt een hold-over. ingeleverde orders blijven geldig, maar mogen veranderd worden.

Groeten, Nico Viet.

EUROPACUP

Zoals een aantal van jullie ongetwijfeld weten bestaat er een Europacup, waar het neusje van de zalm aan managers aan mee kan doen. Deze internationale competitie wordt geleid door Albertus Koster, die dat nu al enige jaren met veel succes doet. Ook dit jaar bestaat de mogelijkheid voor de BRUTUS-competitie om drie vertegenwoordigers af te vaardigen, die de kleuren van de BRUTUS mogen verdedigen. Graag zou ik van onderstaande heren een berichtje krijgen of hier interesse voor is.

Europa Cup I	Flying Buffalos
Europa Cup II	Gebitssanering
Europa Cup III	Go Ahead

VRAGEN, FOUTEN EN PROBLEMEN

Algemeen: Zoals Paul Stouthard heel correct opmerkt, want hij heeft de regels uiteraard goed gelezen, komen de beloningen voor een kampioenschap e.d. te vervallen. De gedachte hier achter is dat het voordeel van een kampioenschap al groot genoeg is. Ook het winnen van de beker levert niets extra's op, behalve dan wat meer VP's.
Bij twee achtereenvolgende NMR's, of drie in een seizoen, wordt je uit de BRUTUS-competitie gezet.
Een ieder wordt vriendelijk doch dringend verzocht ons orderformulier te gebruiken!
Foutje. Stars United heeft geen app. Garfield genaamd. (Nogmaals bedankt, Paul).

Jetzt Zaubern Sie: Der Bomber mocht nog niet uit positie spelen, verwisseld met Schade Lothar!
Fouten van vorig jaar zijn verjaard!

Het Bosch: Zucht van de maand! Stam is één jaar ouder als jij denkt en heeft om die reden met de aging meer levels verloren. Hij heeft dus het level wat we de vorige keer ook al aangegeven hebben. Bovendien is Stam nog niet ingespeeld in de desbetreffende linie. Beide wedstrij den MF -2.

Noar Veur'n: Onze excuses. Woooaaaaaaaaa! is inderdaad het level wat jij denkt.

FC Ik: Erno 0,0 bracht 60 Kfl. meer op.

VV Eenvoud: Ten onrechte door het slijk gehaald, want Frits had geen BRUTUS ontvangen. Onze excuses. NMR vervalt.
Nadat apprentices 4 wedstrijden hebben gespeeld, krijgen ze automatisch level 2. Daarna kunnen ze pas gecoached worden. VP's naar Meijer, Koning en Vos. Meijer en Koning hadden de vorige beurt ook al een VP gekregen.

Gebitssanering: NMR! VP's naar Afdruklepel, Peter en Wortelkanaal. Zie algemeen! (laatste kans!)

ATGC: NMR! VP's naar Mozart en Charpentier. Zie algemeen! (ook voor jou je laatste kans!)

Gemener Burgf.: Het is me teveel werk om elke keer uit te typen wie tegen wie moet. Thuisvoordeel is elke beurt 7, dus dat kan niet zo moeilijk zijn.

FC Het Juiste Spul: NMR! VP's naar Armsterk en Kleermaker. Suffie, krijg ik je orders pas op 18 dec. binnen. Nou kan ik me voorstellen dat je moet wennen aan de snelheid waarmee de BRUTUS tegenwoordig furore maakt. Probeer echter toch de orders in het vervolg voor de deadline op de bus te doen. Dat voorkomt teleurstellingen als deze.

Flying Buffalos: Waar maak je je druk om? De beloning voor een kampioenschap is voor jou toch niet van toepassing.
Wat Canashita betreft, dat was volgens onze gegevens geen aankoop maar een apprentice

	die het helaas niet waar kon maken aan de top.
KV Winterslag:	Mooi formulier, maar ons eigen formulier werkt gemakkelijker voor de GM's. Jouw mooie kaart maakt gelukkig veel goed, bedankt! Guzman is 1 level hoger. Thuisvoordeel is niet 6: DF + 1. Om de optelling in de thuiswedstrijd te laten kloppen, is 1 GPP afgetrokken.
FC Kail:	Je eerste opmerking klopt, de tweede niet. Want 2065 + 100 + 20 = 2185. De penalty-specialist moet je kiezen uit de opgestelde spelers, sufferd.
Baranka Aruba:	Nu Sinterklaas geweest is, pakken we de 100 Kfl. die we je de vorige keer geschonken hebben weer terug.
Burdies CT:	Dweil kan natuurlijk niet 2 levels stijgen in één beurt. Die tweede VP gaat naar Stofdoek, die al één hoger was dan jij dacht.
SV Homerus:	Beurtnummer vermelden, svp!

APPRENTICES

Noar Veur'n:	Emulgator, Woef!Woef!
Het Bosch:	Ipema, Boomsma.
DN Kolymsk:	Geller.
Earls United:	Hastings.

Glimlach van de maand: *Hillebrand Koning, +11 Kfl.*
Zucht van de maand: *Martin Viet en John Leung, -11 kfl. (Voor één keer twee mensen in deze rubriek)*

DIVISIE 1

Manager Koning heeft in zijn team de neuzen allemaal dezelfde kant op, want Noar Veur'n is het enige team wat nog geen verliesbeurt heeft opgelopen. Hij heeft dan ook al een aanzienlijk gat met de achtervolgers geslagen. De manager van de Buffalos gaat geen prettige jaarwisseling tegemoet. Nul punten uit een sessie zal hem al een lange tijd niet meer zijn overkomen.
De nummer twee tot en met nummer tien verschillen slechts één punt van mekaar, dat belooft een spannende competitie te worden.

Beurt II, match 3.

RC AUTOMOBILES - FLYING BUFFALOS 1-0
goals: Dodge/-.

SV HOMERUS - ROYAL CCC 1-0
goals: Hector/-.
rood: -/Tender Youth.
bles: Palamedes/-.

NICE NAMES - GO AHEAD 0-0

PIM'S TOUPETJE - KV WINTERSLAG 8-0
goals: Rozewater(2),McMuir,Jacobs(3),Gerardinho,Stockings/-.
geel: Frith,Gerardinho/-.

NOAR VEUR'N - VV DE VERFDOOS 0-0

Beurt II, match 4.

ROYAL CCC - RC AUTOMOBILES 3-0
goals: Justice,Holleman(2)/-.
geel: Poverty/-.
rood: Dolly/-.

GO AHEAD - SV HOMERUS 3-0
goals: Shimari,Tesuji,Jigo/-.

KV WINTERSLAG - NICE NAMES 5-2
goals: Muldertje(2),Blue(2),Schoppenaas/Carlick(1+p).
geel: Aschbeeck/-.
bles: -/Soest.

VV DE VERFDOOS - PIM'S TOUPETJE 2-1
goals: Hoogglans,Kobalt/McMuir.

FLYING BUFFALOS - NOAR VEUR'N 0-1
goals: -/Bulle van Berkel.

Divisie 1

	Team		W	D	L	Pnt	Score	VP	DP	Gpp	Kfl.	Manager
1.	Noar Veur'n	4	3	1	0	7	(7-2)	3,5	30	26	351	Koning
2.	Royal CCC	4	2	0	2	4	(11-7)	3,5	50	17	1165	Eeftink
3.	Flying Buffalos	4	2	0	2	4	(4-2)	2	0	30	150	Stouthard
4.	Go Ahead	4	1	2	1	4	(3-1)	3,5	0	30	456	Jansma
5.	RC Automobiles	4	2	0	2	4	(3-4)	3	0	30	2578	Mulder
6.	VV de Verfdoos	4	1	2	1	4	(2-3)	4	0	30	410	Jansen (1)
7.	KV Winterslag	4	2	0	2	4	(8-15)	3,5	8	23	146	De Winter
8.	Pim's Toupetje	4	1	1	2	3	(10-10)	3	32	25	140	G. Voorintholt
9.	Nice Names	4	1	1	2	3	(7-8)	2,5	0	30	359	R. Voorintholt
10.	SV Homerus	4	1	1	2	3	(1-4)	3	0	30	2021	Koster

DIVISIE 2

Eerst maar even wat rechtzetten over monsterscores. Vorige beurt vermelde ik dat ik me niet zo'n hoge uitslag kon herinneren als de 14-1 van die sessie. Gelukkig zijn er mensen die met een heel wat beter geheugen gezegend zijn. (bedankt Paul) Immers, de 16-1 overwinning van Pim's Toupetje vorig seizoen betrof niemand anders dan de huidige GM Nico Viet.
Airraiders, Rafle en Aruba zijn nog steeds zonder nederlaag, terwijl FC Kail nog steeds op zijn eerste puntje wacht. We zijn net begonnen met het nieuwe seizoen, maar het ziet er naar uit dat de vier onderste teams het wel zwaar krijgen.

Beurt II, match 3.

ATGC - RAFLE 0-1
goals: -/Aftaab.

FC IK - AIRRAIDERS 1-1
goals: Erno 6/Crusader.
geel: -/Intruder.
bles: Nico Half/-.

FC KAIL - JETZT ZAUBERN SIE 1-5
goals: Nautilus(p)/Khalifmann,Fritz,Bananenflanke,Riesentalent,Gewaltschuss.

HET BOSCH - STARS UNITED 7-0
goals: van Es(p),Spar,Vogelkers(2),Stam(2),Berkel/-.
geel: Beukema,Spar,Vogelkers,Stam,Berkel,Eikel,Boomsma/-.
rood: Ipema/-.
bles: -/Garfield.

GEBITSSANERING - BARANKA ARUBA 0-3
goals: -/Warawara(3).
geel: -/Culebra,Warawara,Alejandro.
rood: -/Cristal.

Beurt II, match 4.

AIRRAIDERS - ATGC 6-0
goals: Moth,Crusader(3),Heli(2)/-.
geel: Blackbird/-.
bles: -/Mozart.

JETZT ZAUBERN SIE - FC IK 3-0
goals: Bananenflanke,Riesentalent,Khalifmann/-.

STARS UNITED - FC KAIL 7-0
goals: Iep,Vaantje(2),Butre(2),Basta,Gijp/-.

BARANKA ARUBA - HET BOSCH 1-0
goals: Jucuri/-.
geel: Ajo,Culebra,Joseki,Warawara,Grandi,Colorado/Spar,Vogelkers,Stam,Struik,Schors,Tak,Berkel.
bles: Alejandro/-.

RAFLE - GEBITSSANERING 6-0
goals: Suhail(3),Ismail,Siegfried(2)/-.
geel: Aftaab,Siegfried/-.

Divisie 2

	Team		W	D	L	Pnt	Score	VP	DP	Gpp	Kfl.	Manager
1.	Rafle	4	3	1	0	7	(13-1)	4,5	12	30	619	Shah
2.	Airraiders	4	3	1	0	7	(14-5)	3,5	8	15	1190	vd Vegt
3.	Baranka Aruba	4	3	1	0	7	(7-0)	4	68	30	1969	Vogelzang
4.	Jetzt Zaubern Sie	4	3	0	1	6	(22-3)	4	8	29	422	J. de Groot
5.	Stars United	4	2	1	1	5	(11-8)	3,5	20	30	453	Ipema
6.	Het Bosch	4	2	0	2	4	(12-6)	3	116	22	129	M. Viet
7.	FC Ik	4	0	2	2	2	(2-8)	3	0	28	2410	Eekelschot
8.	Gebitssanering	4	0	1	3	1	(2-24)	2	0	30	2274	Leung (2)
9.	ATGC	4	0	1	3	1	(0-10)	2	0	30	1720	Boomsma (2)
10.	FC Kail	4	0	0	4	0	(1-19)	2,5	0	30	999	G. de Groot

DIVISIE 3

52 Girls wachten nog steeds op de eerste punten, terwijl DN Kolymsk ook nog geen overwinning heeft geboekt. De Slopers en Polystina doen elk goede zaken met 4 punten uit deze sessie. De Slopers weten zelfs de koppositie over te nemen van Burdies CT, dat als enige team nog geen nederlaag heeft te hoeven incasseren.

Beurt II, match 3.

POLYSTINA - FC HET JUISTE SPUL 1-0
goals: Rosh-Haniqra/-.
geel: Simon,Rosh-Haniqra/-.
rood: Nahariyya/-.

EARLS UNITED - 52 GIRLS 14-0
goals: Neville(2),Courtenay(4),Bourdier(2),Vere(3),Stafford,Beaufort,Mowbray/-.

DE SLOPERS - VV EENVOUD 7-1
goals: Ronald,Anton,Ivo(3),Prince(2)/Kuipers.

BURDIES CT - SOUND CARRIERS 1-0
goals: Spons(p)/-.
geel: -/Pioneer/Porsj,Onkyo,Denon.
bles: Emmer/-.

GEMENER BURGFIETSERS - DN KOLYMSK 4-0
goals: Classen,Exterkate,Frühler,Ibrink/-.
geel: Beek,Geus/-.

Beurt II, match 4.

52 GIRLS - POLYSTINA 0-8
goals: -/Rosh-Haniqra(2),Qesariya,Nahariyya(3),Simon,Yerushalayim.

VV EENVOUD - EARLS UNITED 3-0
goals: Peters,Kuipers,Koning/-.

SOUND CARRIERS - DE SLOPERS 0-7
goals: -/Anton(2),Ivo(3),PM,Prince.
geel: JVC/Guus,Ivo.

DN KOLYMSK - BURDIES CT 1-1
goals: Dzindzihasvili/Stofdoek.
geel: Dzindzihasvili,Poloegajevski/-.

FC HET JUISTE SPUL - GEMENER BURGFIETSERS 5-3
goals: Kleermaker(2),Kuiper(2),Lousma/Jolij(2),Exterkate.

Divisie 3

	Team		W	D	L	Pnt	Score	VP	DP	Gpp	Kfl.	Manager
1.	De Slopers	4	3	0	1	6	(27-4)	4	16	15	693	Hondelink
2.	Polystina	4	3	0	1	6	(11-2)	4	18	26	570	vd Pol
3.	Burdies CT	4	2	2	0	6	(5-1)	4	0	23	319	B. Viet (1)
4.	Gemener Burgf.	4	2	1	1	5	(9-6)	3,5	12	30	900	Kammler
5.	FC Het Juiste Spul	4	2	1	1	5	(11-9)	3,5	8	30	800	Krop & Vink (1)
6.	Earls United	4	1	2	1	4	(18-7)	3	0	22	880	Foekens
7.	VV Eenvoud	4	1	2	1	4	(4-7)	3	0	30	880	Meijer
8.	DN Kolymsk	4	0	2	2	2	(2-7)	3	12	30	1140	Moene
9.	Sound Carriers	4	1	0	3	2	(3-11)	2	20	25	465	Brink
10.	52 Girls	4	0	0	4	0	(0-36)	2	0	30	100	v. Wijngaarden

TOPSCORERS

I	Carlick (Nice Names)	5
	Bombardier (Royal CCC)	5
	Justice (Royal CCC)	4
II	Khalifmann (Jetzt Z. Sie)	7
	Bananenflanke (Jetzt Z. Sie)	6
	Vaantje (Stars United)	5
III	Ivo (de Slopers)	9
	Anton (de Slopers)	6
	Courtenay (Earls United)	6

SCHORSINGEN EN BLESSURES

Nice Names	Soest.
SV Homerus	Palamedes.
Royal CCC	Youth,Dolly(2).
Stars United	Garfield.
ATGC	Mozart.
Baranka Aruba	Cristal,Culebra,Warawara,Alejandro.
FC Ik	Nico Half.
Het Bosch	Eikel,Ipema,Vogelkers,Berkel.
Polystina	Nahariyya.
Burdies CT	Emmer.

ONDERLINGE VERHANDELINGEN

Eigenlijk is deze rubriek gesloten, maar ik kreeg nog twee ingezonden stukjes naar aanleiding van mijn kritiek op een aantal managers. Eerst maar eens manager Stouthard en als tweede manager Brink aan het woord laten, of eigenlijk zijn net verkregen speler Kurt Porsj.

Manager Stouthard van Flying Buffalos laat weten dat hij bepaald niet doortrapt is. De verklaring van zijn succes is dat hij handelde met een nieuwkomer, ene Hondelink, die duidelijk geïmponeerd was toen bleek dat-ie de regerend kampioen aan de lijn had en die bovendien nog niet zo'n duidelijk beeld had van de waarde van bepaalde spelers. Die 425 Kfl. was nb. z'n eigen idee!

Manager Mulder is natuurlijk veel gehaaider in het binnenslepen van lucratieve deals maar had deze keer de pech om in Mark Brink een waardig opponent te vinden. Het lijkt erop alsof Roden een broedplaats van geldwolven is.

Tot slot nog dit, als U de prijs voor Prince al aan de hoge kant vond, dan heeft U vast net als ik geen goed woord over voor die schurk van een Jansma, die er geen been in ziet om 375 Kfl. te vragen voor een level 5! Natuurlijk kiest de gewetenloze boef daar een willig slachtoffer voor uit, een speler die pas na één jaar BRUTUS nog wat problemen heeft met de transferprijzen.

Sehr geehrte Redaktion,

In Brutus 65 wordt nogal wat ophef gemaakt omtrent mijn transfer naar Sound Carriers en vooral de laagte van de transfersom wordt bekritiseerd. In het artikel wordt gezegd dat de manager van RC Automobiles op zijn retour is, maar dit is natuurlijk niet waar. Hij heeft zijn menselijke kant getoond en mij de kans gegeven naar elders te vertrekken. Mijn persoonlijke wens was ook om naar de derde divisie te vertrekken en het is een feit dat de ploegen uit deze divisie niet zo gefortuneerd zijn als in de eerste en tweede klasse, een enkele uitzondering daar gelaten.

Ik denk dat ik namens iedere speler spreek wanneer ik zeg dat de managers steeds hogere bedragen (te hoge) vragen voor spelers van mijn kaliber. Gevolg is dat wij niet bij een andere club aan de bak komen en op de tribune belanden. Dat dit een trieste zaak is hoef ik ook U niet te vertellen en daarom viel het mij van U tegen dat juist U R. Mulder op de korrel nam in plaats van Paul Stouthard. Misschien is het verstandig om juist hem in zo'n geval aan te pakken.

Waarom heb ik dat zelf niet doorzien terwijl ik manager Mulder jaren ken als iemand met een eerlijke inborst en die nooit uit is op winstbejag. Nee, ik had inderdaad beter moeten weten en nooit aan de oprechtheid van een Mulder moeten twijfelen.

VERKOPEN BUITENLAND

Earls United:	Greystoke(80).
Flying Buffalos:	Alioth(160),Cybern(40).
52 Girls:	Louise(480),Janet(200),Ronnie(200).
Baranka Aruba:	Janchi(40).
De Slopers:	Slopertje Nico(400).
DN Kolymsk:	Petrosian(40),Ivanchuk(40).
Noar Veur'n:	Grieptum(160),Blotisnivic(40).
Stars United:	Rambo(40).
Pim's Toupetje:	Brede Bilnaad(200),Jean-Philippe Neukgraag(25).
RC Automobiles:	Berend Bentley(120),Robert Peel(40).
Nice Names:	Rick Francesco(40),José Rubiobea(30).
Jetzt Zaubern Sie:	Stürmer.
VV de Verfdoos:	Rood(150),Stilleven(100).
Rafle:	Reserve 2(360).
SV Homerus:	Iphegeneia(60),Menelaos(25),Penelope(25).
Het Bosch:	Groen(100).
FC Kail:	Count(40),Sweep(40),Marcel Wide(40),Catchchappel(40),Gary Young(160).
FC Ik:	Erno 3(160).
Burdies CT:	Stofzuiger(40)Was(50).

GM-TRANSFERMARKT (VERKOOP)

	speler	*naam*	*prijs*	*team*
1.	DF II-6	Vogelzang	600 Kfl.	Het Bosch.
2.	FW IV-8	Blad	800 Kfl.	Het Bosch.
3.	DF I-6	Atelier	853 Kfl.	VV de Verfdoos.
4.	GK III-8	Cindy	980 Kfl.	52 Girls.
5.	MF I-7	Mexxon	976 Kfl.	Flying Buffalos.
6.	MF IV-8	Gevrouwde Trouw	782 Kfl.	Pim's Toupetje.
7.	SW V-8	Gordon Gano	938 Kfl.	Pim's Toupetje.
8.	MF A-3	Mos	540 Kfl.	Het Bosch.
9.	DF IV-8	Henk	777 Kfl.	KV Winterslag.
10.	FW V-8	Bassie	777 Kfl.	KV Winterslag.
11.	SW V-7	Taurus	750 Kfl.	Rafle.
12.	FW I-7	Noch immer null zu null	864 Kfl.	Jetzt Zaubern Sie.
13.	MF III-7	Luiwagen	600 Kfl.	Burdies CT.

OPENBARE ONDERLINGE MARKT (VERKOOP)

	speler	naam	prijs	team
14.	GK IV-5 (+1)	Ko	202 Kfl.	De Slopers.
15.	FW IV-2	Niemand	40 Kfl.	Buitenland.
16.	FW IV-2	Testa Rossa	40 Kfl.	Buitenland.

GM-TRANSFERMARKT

1. DF III-7. 2. FW III-7. 3. GK II-6. 4. FW II-7. 5. DF V-8. 6. MF IV 8. 7. MF V-8.
8. DF A-2. 9. MF II-7. 10. SW I-5. 11. FW II-7. 12. FW I-6.

OPENBARE ONDERLINGE MARKT

13. DF IV-2 (40)	Slager	(Stars United).
14. DF A-2 (200)	Wanda	(52 Girls).
15. SW A-2 (400)	Mabel	(52 Girls).

DRUKWERK

AAN:

Afzender:
Nico Viet
Holmsterheerd 57
9737 LW Groningen
tel: 050-422264
Giro BRUTUS: 5705744